

**BULLYING CHATTING DALAM GAME ONLINE DOTA 2 PADA PERILAKU
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

WISNU DWI PRASETYO

L 100 100 036

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**DAMPAK BULLYING CHATting DALAM GAME ONLINE DOTA 2 PADA
PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN**

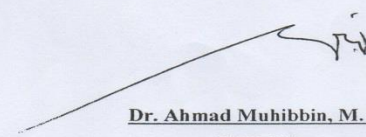
PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Wisnu Dwi Prasetyo
L100 100 036

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Ahmad Muhibbin, M. Si
NIK. 411

HALAMAN PENGESAHAN

BULLYING CHATting DALAM GAME ONLINE DOTA 2 PADA PERILAKU
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN

OLEH

WISNU DWI PRASETYO

L 100 1000 36

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Komunikasi & Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 7 Desember 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nur Latifa Umi Satiti, S.Sos
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Ratri Kusumaningtyas, M.Si
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Nugiyatna, ST., M.Sc., Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebarakan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 28 November 2017

Penulis



WISNU DWI PRASETYO

L100 100 036

BULLYING CHATTING DALAM GAME ONLINE DOTA 2 PADA PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN

Abstrak

Chatting mulai hadir dalam game pada era remaja saat ini, dimana fitur untuk berkomunikasi menjadi sangat penting dalam sebuah game online. Tetapi tidak jarang, aplikasi komunikasi ini sering digunakan untuk saling membully pemain satu dengan pemain lainnya baik antara teman satu team ataupun dengan musuh atau sering disebut dengan *bullying chatting*. Kebiasaan *bullying chatting* yang dilakukan oleh pemain game online akan terbawa dalam kehidupan kesehariannya tanpa terkecuali dengan teman sepermainnya. *Bullying chatting* yang dilakukan akan membuat komunikasi interpersonal pemain juga terbawa dalam komunikasi dengan teman-temannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara secara mendalam dan memilih narasumber penelitian yaitu remaja yang biasa melakukan chatting bullying saat main game online di Purwodadi. Teknik penentuan informan dengan teknik *purposive sampling*. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yaitu dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini diketahui Komunikasi interpersonal anak pelaku *bullying chatting* saat main game online tidak memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri.

Kata kunci :Bullying Chatting, Komunikasi Interpersonal

Abstract

Chats are starting to come into play in today's teenagers era, where the feature to communicate becomes very important in an online game. But not infrequently, this communication application is often used to mutually bully player one with other players either between friends of a team or with enemies or often called bullying chatting. The habit of bullying chat done by online game players will be carried away in their daily life without exception with their friends. Bullying chatting is done will make interpersonal communication player also carried in communication with his friends. The research method used is descriptive qualitative method. Data collection techniques with in-depth interviews and selecting research resource is a teenager who used to do chatting bullying when playing online games in Purwodadi. Informant determination technique with purposive sampling technique. Data analysis method in this research use interactive analysis that is by data reduction, data presentation and conclusion or verification. The results of this study are known Interpersonal communication of children bullying chatting players when playing online games do not meet the elements of interpersonal communication such as self concept, listening ability, the ability to express themselves, emotions and open themselves.

Keywords: Bullying Chatting, Interpersonal Communication

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu

pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Pada dasarnya teknologi diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi mudah dan nyaman, serta menimbulkan perubahan yang signifikan dalam sistem sosial di masyarakat. (Setyawan,2017). Hal itu juga yang terjadi pada perkembangan teknologi komunikasi, adanya tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Menurut Hasan (1999) teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Bentuk teknologi komunikasi yang baru biasa disebut dengan *new media*. Teori *new media* memiliki pandangan tentang kekuatan media baru yang mempengaruhi bentuk dari media berupa digital. Munculnya *new media* membuat orang begitu mudah berinteraksi melalui internet dan bisa membuat orang menjadi dekat dan cepat dalam bertukar informasi. Dampak dari kemajuan teknologi sendiri membuat kehadiran masyarakat informasi. Menurut Ismamulhadi (2002) masyarakat informasi ialah pemanfaatan dari internet yang sangat luas untuk kehidupan manusia dan membawa perubahan yang terbilang sangat cepat yang mempengaruhi mekanisme informasi dalam nasional maupun internasional.

Dari kemajuan *new media* dijamin sekarang ini adalah mulai berkembangnya internet, internet mempunyai singkatan dari Interconnection Network yang secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer yang satu dengan komputer yang lain. Jadi beberapa komputer yang saling dihubungkan satu dengan yang lain sehingga membentuk jaringan komputer (network), dan bila sejumlah network (jaringan komputer) kemudian digabung dan dihubungkan lagi maka akan jadilah internet. Salah satu pemanfaatan *Internet Service Provider (ISP)* adalah pada permainan yang dilakukan secara *online* atau *game online*.

Internet mempunyai sarana hiburan yang berupa permainan dalam dunia maya yang biasa di sebut *game online*. *Game Online*, merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada (web-situs) Internet, yang berfungsi sebagai mainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). Game online adalah permainan didalam dunia maya, dimana didalamnya terdapat banyak orang dan dapat terhubung dengan pengguna lain. Dalam game online sendiri memiliki banyak permainan yang menarik untuk dimainkan dan bersaing agar dapat menampilkan hasil yang baik. Salah satu permainan di dunia maya yang memiliki berbagai layanan yang sangat tenar dalam new media dan bisa mengirimkan pesan secara cepat yaitu *Game Defense Of The Ancients 2* atau biasa disebut DOTA

Game Dota 2 adalah salah satu game yang bersifat MMROPG yang berarti dapat dilakukan bermain bersama dengan waktu yang bersamaan. Namun selain dampak positif, adapula dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari game online terhadap perilaku menyimpang dan hal ini terbukti dari beberapa penelitian yang telah melihat pengaruh game online terhadap perilaku seseorang. Menurut Alvanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakan. Salah satu aplikasi dalam game Dota 2 adalah bahwa pemain dapat saling berkoordinasi dengan rekan satu team dengan chatting, ataupun melakukan perang psikologis dengan *chatting* terhadap musuhlawan permainan, yang hanya memungkinkan untuk interaksi game. *Chatting* mulai hadir dalam game pada era dewasa saat ini, dimana fitur untuk berkomunikasi menjadi sangat penting dalam sebuah game online. Tetapi tidak jarang, aplikasi komunikasi ini sering digunakan untuk saling membully pemain satu dengan pemain lainnya baik antara teman satu team ataupun dengan musuh atau sering disebut dengan *chatbullying*. *Bullying chatting* telah diidentifikasi sebagai masalah penting di kalangan pemuda dalam deka terakhir (Slonje., et. all. 2012: 1)

Bullying Chatting tersebut tentunya akan memberikan efek yang buruk bagi perkembangan psikologis seseorang, diantaranya dapat membuat perasaan tertekan dan depresi. Memang salah satu manfaat dalam *chatting* yang dihadirkan adalah adanya perang psikologis yang mempengaruhi mental lawan tetapi ada hal-hal yang perlu dibatasi tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara online dan mendorong mereka untuk melakukan permainan game yang baik dan cantik tanpa harus mengintervensi psikologis dengan kata-kata kasar, atau yang bersifat membully. Perang psikologis dapat membuat *down* dan akan mempengaruhi pola permainan, hal inilah yang sering di harapkan oleh para pemain dalam melakukan intervensi terhadap musuhnya dengan menggunakan chatting. Computer Mediated Communication (CMC) adalah jenis-jenis program yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk berinteraksi melalui komputer yang berbeda dan berada ditempat yang berbeda pula. Intinya adalah bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya dengan menggunakan alat pendukung komputer melalui program aplikasi yang ada di komputer tersebut. Menurut Astuti (2011) internet adalah bagian dari *Computer Mediated Communication* atau biasa disebut CMC, dalam hal ini memiliki pengertian dimana proses komunikasi dilakukan di dalam computer yang melibatkan pengguna komputer, dan terjadi di konteks tertentu yang didalamnya memiliki proses pembentukan media online untuk tujuan tersendiri.

Kekuatan komputer untuk memberikan suatu efek tidaklah datang dari faktor eksternal saja, melainkan dari apa yang telah didapat dan dipelajari oleh pengguna saat berinteraksi menggunakan komputer. Velve (2015) mengatakan bahwa komputer mengenalkan media sosial melalui internet telah memberikan dampak tersendiri pada penggunanya salah satunya adalah kecanduan menggunakan media sosial. Kecanduan akan muncul ketika pengguna merasa mampu untuk menjelajahi dunia menggunakan komputer, mampu mencapai ilusi kedekatan dan ketertarikan pada komputer secara intim, mampu mengekspresikan diri dengan caranya sendiri serta mampu mendapatkan pembenaran atau justifikasi terhadap dirinya. Hasil penelitian Fryling, et. All (2014) menunjukkan bahwa dampak dari *bullying chatting* tidak hanya terjadi pada ruang game online saja, tetapi memberikan efek psikologis yang negatif terutama dalam komunikasi antar pribadi para pemain. Berdasarkan hal itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bullying chatting dalam game online DOTA 2 terhadap perilaku komunikasi interpersonal pemain. Dimana permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana *Bullying Chatting* dalam game online DOTA 2 pada perilaku komunikasi interpersonal pemain”.

1.1 Telaah Pustaka

1.1.1 Teori CMC (*Computer-Mediated Communication*)

Dalam era teknologi informasi hari ini, mode komunikasi yang kita jalani telah diperantarai internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *computer-mediated communication (CMC)* atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Dalam konteks ini, computer mediated communication (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (Smith, 2005). *Computer mediated communication (CMC)* adalah istilah yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda.

Computer-Mediated Communication (CMC) adalah berbagai jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Pixy Ferris secara general mendefinisikan komunikasi bermedia internet sebagai “interaksi secara interpersonal yang dihubungkan oleh komputer, yang meliputi komunikasi *asynchronous* dan *synchronous* melalui fasilitas dalam internet”.

Media computer banyak digunakan masyarakat untuk berbagi informasi dan bertukar pesan. Dalam hal bertukar informasi menggunakan CMC dapat berhubungan dengan dua orang atau lebih. Menurut *December* CMC adalah proses dimana seseorang berkomunikasi melalui computer dan melibatkan pengguna yang terlibat dalam penyampaian informasi dan untuk berbagai tujuan tertentu. Sedangkan Herring sendiri memiliki pendapat lain tentang CMC sebagai media untuk berukar pesan yang dilakukan oleh seseorang melalui media computer yang berbeda. Hal yang di maksud adalah bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara penguna computer dengan pengguna lain menggunakan media computer melalui aplikasi atau sarana dalam computer (Thurlow, 2005:15).

Hal yang dimaksud di sini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Dengan ini dapat diketahui, bahwa yang diperlukan partisipan CMC dalam menjalankan komunikasi swngan komunikannya harus melibatkan dan komponen, yaitu komputer dan jaringan internet. Sebenarnya, bukan hanya komputer dan jaringan internet saja, namun dalam komputer tersebut harus terdapat program atau aplikasi tertentu yang memungkinkan komunikator untuk berinteraksi dengan komunikannya. *Computer Mediated Communication (CMC)* adalah segala bentuk komunikasi manusia yang didapatkan atau dibantu oleh teknologi komputer. “Selain itu komunikasi dengan media komputer (CMC) dapat dikatakan juga sebagai transaksi komunikasi yang terjadi lewat dua buah atau lebih komputer yang berhubungan.

Sementara pakar CMC Joseph Walther dan Malcolm Parks seperti dikutip oleh *Knapp & Daly* (2002:105), menguraikan pendapat terhadap beberapa perspektif dalam interaksi melalui media online, di antaranya perspektif interpersonal. Perspektif ini mengacu pada adanya inovasi metode penyampaian emosi yang di dalam pesan tersebut user dapat menggunakan emoticon dan mempunyai bentuk nonverbal berupa emoticon berupa penekanan, smile, dan deskripsi aktivasi fisik. Emotikon sering di gunakan untuk chatting. Komuniasi yang di lakukan melalui chatting memiliki kekhususan terutama karena perkembangan teknologi. Dengan demikian dalam chatting misalnya, para pengguna dapat mengefektifkan pesan komunikasi dengan menggunakan emotikon untuk membatu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga keefektifan dalam mengimbangi komunikasi yang diselenggarakan secara tatap muka (Walther,dalamBaldwin,2004:247).

Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya tranformasi bersekala luas dalam kehidupan manusia. Tranformasi tesebut telah memunculkan perubahan dalam

berbagai pola hubungan antar manusia, yang hakikatnya interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan jarang yang sangat jauh melalui citra (*image to image*) (Hasan :1999). Selajutnya teknologi padahakikatnya adalah penyalur informasi dari suatu tempat ke tempat lainya melalui perangkat telekomunikasi. Informasi tesebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan (telegraf),data (computer) dan lainnya (Gouzali Saydam: 2005), sedangkan Shirot dan amin (1998) mengemukakan teknologi komunikasi merupakan teknologi yang cepat berkembang, seiring dengan berkembangnya industri elektronik dan komputer.

1.1.2 Chatting Bullying sebagai Cyber Bullying

Cyber bullying merupakan bentuk hal yang *negative* menggunakan teknologi informasi yang digunakan oleh pengguna new media dikalangan remaja. Notar (2013) mengatakan *intimidasi* dunia maya menjadi dasar pertahanan diri untuk menutupi keadaan dirinya yang sebenarnya. Intimidasi dunia maya atau biasa disebut *cyber bullying* merupakan bagian *Cyberharassment* yangmemiliki perbedaan dari *cyber bullying* yang melibatkan anak, sedangkan *Cyberharassment* yaitu perilaku dimana individu maupun kelompok mengintimidasi, menghina maupun mempermalukan seseorang didalam jaringan telekomunikasi. *Cyber bullying* mempunyai makna yang sama dengan tradisional bullying namun dengan hal tertentu. Menurut Wolak (2007) definisi *cyber bullying* merupakan perilaku yang agresif dari pengguna yang berulang dan dilakukan oleh individu menggunakan bentuk dari teknologi sebagai sarana untuk menghujat seseorang tertentu.

Rudi (2010) menjelaskan ada beberapa hal dalam perilaku yang dilakukan dalam *cyber bullying* yaitu:1) Flame War yang terjadi di dalam forum online dan didalamnya terdapat perdebatan yang tidak bertanggung jawab terlebih lagi tidak memiliki dasar yang kuat, terlebih lagi dalam perdebatan tersebut menggunakan bahasa yang kasar dan menjatuhkan salah satu pengguna, 2) Gangguan yaitu mengirimkan pesan berulang yang tidak semestinya ataupun tidak pantas melalui media online dan pesan tersebut bisa puluhan ataupun ratusan dalam sehari, 3) Pelecehan yang dimana individu tertentu menyebarkan pesan yang benar atau tidaknya suatu hal tentang seseorang dengan tujuan menghina maupun mencela agar dapat merusak reputasi orang lain misalnya, menyebarkan rahasia atau informasi yang bersifat pribadi kepada orang lain, 4) Impersonation adalah dimana individu berpura-pura menjadi seseorang yang lain dan mengirimkan suatu informasi kepada orang lain agar dapat merusak reputasi pengguna asli, 5) Tipu Muslihat berupa berpura-pura menjadi sahabat pengguna dan tanpa sadar seseorang tersebut menceritakan hal yang bersifat rahasia, kemudian seseorang tersebut menyebar luaskan rahasia tersebut kepada pengguna media

online yang lain, 6) pengucilan secara sosial dengan sengaja pengguna media online mengabaikan dan mengasingkan salah satu pengguna lain dari grup online. banyak sekali kasus yang terjadi karena intimidasi didunia maya yang membuat pengguna tersebut mengalami depresi, panic, stress dan juga ada yang melakukan bunuh diri karena hal tersebut.

1.1.3 Komunikasi Interpersonal / Antarpribadi

Komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi interpersonal / antarpribadi merupakan komunikasi paling sedikit dua orang akan saling berpengaruh terhadap yang lain, Liliweri (1991) mengatakan bahwa komunikasi antar pribadi adalah penyampaian pesan dari seseorang dan langsung diterima oleh orang yang lain atau suatu kelompok orang yang memberikan efek tertentu dan umpan balik pesan secara langsung.

“komunikasi dua orang”, terjadinya percakapan secara langsung dari dua orang yang sedang melakukan komunikasi. Komunikasi jenis ini berlangsung dengan bertatap muka atau disebut face to face, bisa juga melalui media video call menggunakan internet. Komunikasi antar pribadi memiliki khas yaitu mempunyai sifat timbale balik atau disebut *two ways communication*. Di dalam komunikasi antar pribadi memiliki keunggulan yaitu dimana saat orang berkomunikasi seseorang akan memperlihatkan perilaku nonverbalnya, seperti mimik muka gerak tubuh dan juga kita bisamengetahui perasaan seseorang dari tanda-tanda tersebut (Liliweri, 1991).

Sedangkan komunikasi Interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. (Mulyana, 2004 : 73)

Komunikasi antarpribadi juga didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka, misalnya percakapan seseorang ayah dengan anak, sepasang suami istri, guru dengan murid, dan lain sebagainya. Dalam definisi ini setiap komunikasi baru dipandang dan dijelaskan sebagai bahan – bahan yang teritegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi (Devito, 1997 : 231)

Menurut Widjaja (2001), dari pemahaman tentang komunikasi antar pribadi memiliki tiga perspektif yaitu 1) komponensial yang berarti pertukaran pesan yang dilakukan dari komunikator kepada komunikan yang dilakukan secara langsung dan juga mendapat umpan balik dan akan mendapatkan tujuan dari komunikasi yang telah ditetapkan, 2) pengembangan adalah proses komunikasi yang berlangsung dua orang dan memperhatikan perkembangan dari komunikasi mereka untuk pesan yang disampaikan, 3) relasional yaitu melihat komunikasi antar pribadi dari hubungan seseorang yang melakukan komunikasi, proses

komunikasi ini dilakukan oleh orang terdekat dan dari sini seseorang akan mudah mengetahui adanya perubahan pada diri seseorang saat berkomunikasi dan yang menerima pesan dalam berkomunikasi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwasanya bentuk utama komunikasi interpersonal/antarpribadi adalah komunikasi *face to face* (langsung) namun seiring berkembangnya teknologi komunikasi, bentuk komunikasi interpersonal/antarpribadi dapat dilakukan secara jarak jauh seperti menggunakan telepon, chatting, vidiocall, dan lain sebagainya. Yang terpenting dalam jenis komunikasi ini yaitu adanya timbal balik antara dua orang yang saling mempengaruhi dan interaksi dalam komunikasi antar pribadi, dan akan menghasilkan sesuatu berupa perubahan sikap, perilaku, tindakan khusus dan pendapat.

Komunikasi antarpribadi sangat penting bagi kebahagiaan hidup seseorang. Johnson dalam Supratiknya (1995) menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antarpribadi dalam rangka menciptakan kehidupan manusia. Liliweri (1991) mengungkapkan fungsi dari komunikasi antar pribadi sendiri adalah untuk meningkatkan hubungan yang *insane* atau disebut *human relations*, mengurangi hal yang tidak pasti, mengurangi konflik pribadi, serta membagi informasi dan pengalaman antara individu dengan orang lain. Dalam komunikasi antar pribadi juga dapat mempererat hubungan dengan orang lain yang melakukan komunikasi.

Proses komunikasi sendiri bisa dilakukan dari komunikator yang berperan memberikan pesan untuk disampaikan kepada komunikan dan dari pesan tersebut biasanya dalam bentuk bahasa, sikap nonverbal dan perilaku dari pelaku komunikasi dengan menggunakan symbol atau pesan nonverbal yang di ungkapkan secara langsung.

Menurut Milliar J. Bienvenu (1987) ada lima komponen komunikasi interpersonal yaitu :

- 1) *Self concept*, sebuah konsep diri yaitu faktor yang paling paling mempengaruhi komunikasi dengan orang lain;
- 2) *Ability*, kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, ketrampilan yang mendapat sedikit perhatian;
- 3) *Skill experience*, banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan mengekspresikan pikiran dan ide-ide;
- 4) *Emotion* yang dimaksud emosi disini adalah individu dapat menguasai emosinya dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan);
- 5) *Self disclosure*, keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

Dalam hubungan interpersonal Rakhmat (2003) mengatakan hubungan interpersonal itu selalu berubah ubah dan tidak bersifat statis dimana seseorang akan memiliki sifat berbeda-beda. Dalam hal ini untuk menjaga hubungan interpersonal dari seseorang memerlukan

tindakan untuk bisa menjadi pendengar yang baik agar dapat memberikan respon atau pendapat yang baik. Ada tiga hal yang sangat penting untuk memelihara keseimbangan dalam hubungan seseorang yaitu: memberikan respon yang baik dan tepat, control dan juga keakraban. 1) Keakraban merupakan pemenuhan kebutuhan akan kasih sayang. Hubungan interpersonal akan terpelihara apabila kedua belah pihak sepakat tentang tingkat keakraban yang diperlukan. Menurut Argyle dalam Rakhmat(2003:126), menyebutkan: Jika dua orang melakukan tingkat keakraban yang berbeda akan terjadi ketidakserasian dan kegagalan. Jika A menggunakan teknik sosial seperti berdiri lebih dekat, melihat lebih sering dan tersenyum lebih banyak daripada B, maka B akan merasa A bersifat agresif dan terlalu akrab, sedangkan A akan merasa B bersikap acuh tak acuh dan sombong; 2) Kontrol yang dimaksud dengan kontrol adalah jika dua orang mempunyai pendapat yang berbeda sebelum mengambil kesimpulan, siapakah yang harus berbicara lebih banyak, siapa yang menentukan, siapakah yang dominan. Konflik terjadi biasanya bila masing-masing ingin berkuasa dan tidak ada pihak yang mau mengalah; 3) Ketepatan respon, artinya respon A harus diikuti oleh respon B yang sesuai. Dalam percakapan misalnya pertanyaan harus disambut dengan jawaban, lelucon dengan tertawa, permintaan keterangan dengan penjelasan. Respon ini bukan saja berkenaan dengan pesan-pesan verbal, tetapi juga pesan-pesan nonverbal. Dalam konteks ini respon dibagi dalam dua kelompok, yaitu: konfirmasi dan diskonfirmasi. Konfirmasi menurut Sieburg dan Larson dalam Rakhmat (2003:127), adalah *“any behavior that causes another person to value himself more”*. Sebaliknya diskonfirmasi adalah *“behavior that cause a person to value himself less”*. Konfirmasi akan memperteguh hubungan sosial dan diskonfirmasi akan merusaknya. Selanjutnya Rakhmat (2003:127-128), mengemukakan respon yang termasuk dalam konfirmasi dan diskonfirmasi.

2. METODE

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian diskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004: 6).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Teknik peneliti dalam menentukan informan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling*, yang artinya peneliti dengan sengaja menentukan orang atau informan yang mana kaya akan sebuah informasi dan dapat dipercaya mengerti mengenai data dari

penelitian tersebut, sehingga hasil penelitian yang didapat dapat terbukti kebenarannya. Informan yang dipilih berdasarkan persoalan yang diteliti, seperti Pemain Game Online DOTA 2, Teman pemain sesama Gamers, dan Orang tua. Peneliti menggunakan 3 informan.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian harus diuji keabsahannya untuk memperoleh temuan yang akurat. Untuk memeriksa keabsahan data penelitian menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi sumber adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data itu (Moleong, 2004: 178). Untuk memeriksa keabsahan data diperoleh dari hasil wawancara dengan Pemain Game Online DOTA 2, Teman pemain sesama Gamers, dan Orang tua, dokumen-dokumen yang dikumpulkan selama penelitian, dan dengan dokumentasi yang dikumpulkan. Data yang didapat oleh peneliti diharapkan sesuai dengan apa yang telah disampaikan dari informan, setelah itu validitas data dapat disimpulkan oleh peneliti untuk dipertanggung jawabkan keabsahannya.

Sutopo (2002) mengatakan dalam tahapan analisis memiliki tahapan yaitu memberi nomor pada halaman, merancang penomoran unit, membuat koding dalam daftar kategori, dan juga memberi salinan. Sutopo (2002) sendiri juga mengatakan bahwa proses untuk analisis data kualitatif mempunyai tiga hal utama yang saling berkaitan dan juga bisa terjadi secara bersama, penyajian data dan menarik kesimpulan, verifikasi, dan mereduksi data.

Pengumpulan data adalah mengumpulkan data dilokasi penelitian dengan melakukan dokumentasi dan studi kepustakaan dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat untuk menentukan fokus serta pendalaman data proses pengumpulan data berikutnya.

Dalam hal ini pemusatan dan pemilihan memperhatikan pada hal penyerderhanaan, transformasi data yang kasar yang ada dari catatan tertulis yang berada di lapangan, dan juga abstrak. Reduksi data sendiri ditujukan untuk mengarahkan, menggolongkan, menajamkan, dan menghapus hal yang tidak perlu dan juga mengorganisir data untuk kesimpulan yang akan diverifikasi dan ditarik.

Penyajian data termasuk didalam analisis yang dimaksudkan untuk informasi dan data yang sudah terkumpul bisa tersusun dalam bentuk paduan tertentu. Data di dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk matriks, gambar dan naratif yang sudah direduksi untuk mendapatkan hasil tertentu. Dari penyajian data yang dilakukan diupayakan secara sistematis mungkin agar dapat dimengerti secara interaksi di dalam bagian konteks yang utuh yang tidak lepas dari satu sama lain. Berbentuk padu akan lebih mudah untuk penulis dalam hal kesimpulan.

Dalam hal penarikan kesimpulan dapat dilakukan selama dan juga sesudah penelitian, penarikan kesimpulan sendiri berdasarkan hal-hal atau fenomena didalam pola hubungan antara femonena. Dan jika tidak dapat ditemukan ataupun tidak jelas hubungan yang terjadi di dalam fenomena, peneliti akan melakukan verivikasi data kembali di lapangan untuk mengadakan klarifikasi lagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online menjadi salah satu yang sekarang ini banyak digemari oleh anak dalam interaksi yang dilakukan antar pemain di game online biasanya mereka melakukan chat. Namun tidak jarang chat yang mereka lakukan berupa *bullying chatting*. Pemain game online terbiasa melakukan chat bullying ini agar membuat permainan yang mereka lakukan menjadi lebih seru. Berikut adalah gambaran dari bentuk *bullying chatting* yang dilakukan saat main game online Dota 2.



Gambar 1 Contoh chatbullying saat main Game Online Dota 2

Dari gambar di atas merupakan salah satu bentuk *bullying chatting* yang biasa terjadi saat pemain sedang bermain game online Dota 2.

Bullying chatting kerap dilakukan para pemain game online karena seperti itu sudah menjadi hal yang biasa terjadi saat permainan berlangsung dan saat keadaan memungkinkan mereka melakukan chat yang mewakili mereka dengan melakukan *bullying* pada lawan mainnya. *Bullying chatting* yang dilakukan para pemain games online biasanya akan terbawa dampaknya pada perilaku dalam kehidupan kesehariannya. Perilaku tersebut salah satunya adalah perilaku komunikasi interpersonal anak dengan teman-teman sepermainnya. Berikut hasil penelitian yang kami rangkum dari hasil wawancara dengan pelaku komunikasi interpersonal pada anak yang melakukan bullying chating saat main game online Dota 2.

Kebiasaan melakukan *bullying chatting* seperti yang dikatakan oleh informan 1 dan informan 3 berikut :

“Iya saya biasanya melakukan bullying chatting itu saat main game online, bahkan selalu melakukan dan sepanjang main game dota, ini saya lakukan karena hal seperti itu menjadi hal biasa dan sering terjadi”

“Saya tidak tahu tentang bullying chatting tapi kalau menangkap maksudnya benar kalau main game biasanya saya lakukan hal itu mengumpat lawan main saya, menantang dengan kata-kata kasar, dan juga kadang menjawab chat dengan kata-kata yang tidak sopan. Menurut saya itu biasa kalau main game online dibawa suasana saja bahkan kadang terpancing dengan lawan main mereka mulai dulu jadi saya hanya nanggapi saja.

Jadi jelas sekali dikatakan dari wawancara tersebut bahwa *bullying chatting* memang sering terjadi saat main games online bahkan pemain merasa kurang seru dan asyik kalau main game tidak melakukan *chat bullying* kurang bisa mengajak lawan jika tidak melakukan *bullying chatting* ini.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan pada pelaku *bullying chatting* yang biasa main game online Dota 2 dari hasil penelitian ini memenuhi unsur berikut :

3.1 Konsep diri

Anak yang menjadi informan dalam penelitian ini biasanya melakukan *bullying chatting* ketika main game online Dota 2. Kebiasaan melakukan *bullying chatting* saat main game online tidak jarang terbawa ketika anak bergaul dengan teman saat tidak lagi bermain game Dota 2, seperti yang diungkapkan informan 3 berikut :

“Iya benar sekali kalau kebiasaan saya melakukan bullying chatting itu terbawa ketika saya tidak lagi main game, saya menjadi sulit mengontrol kata-kata yang keluar dari mulut saya dan itu sampai sekarang selalu saya ucapkan setiap saya kecewa dengan teman saya bahkan saya kadang juga mudah marah ketika orang tidak mendengar saya”

Dari wawancara tersebut jelas sekali bahwa kebiasaan *bullying chatting* yang dilakukan saat main game online akan terbawa ketika anak tidak lagi main game online bahkan juga sekarang menjadi bagian dari dirinya. Bisa dikatakan bahwa kebiasaan mengumpat dengan kata-kata kotor dan kasar untuk melakukan *bully* sekarang ini sudah menjadi konsep diri anak yang mempunyai kebiasaan main game online dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan teman sepermainnya. Hal itu pula yang dibenarkan oleh Informan 2 : *“Iya benar sekarang ini kata-kata kotor seperti sudah menjadi identitas diri saya kalau tidak seperti ini saya justru kurang merasa nyaman”*.

3.2 Kemampuan Mendengar

Dalam komunikasi interpersonal kemampuan mendengar menjadi kunci keberhasilan komunikasi yang dilakukan. Kebiasaan pelaku *bullying chatting* game online yang menjadi informan 2 penelitian ini ketika diwawancara mengatakan bahwa :

“Menjadi pendengar teramat sulit saya karena entah mengapa saya sekarang merasa sedikit mudah emosi, terburu-buru jadi bagi saya untuk mendengar tidak mungkin kalau mereka saya harap mau mendengarkan saya begitu”

Di situ membuktikan bahwa anak cenderung sulit untuk mendengarkan orang lain karena ego mereka telah terbangun sebagai orang yang harus didengarkan bukan mendengarkan. Kebiasaan *bullying chatting* ketika seseorang main game online akan membangun egoisme dalam diri anak sehingga akan membuatnya kesulitan mendengarkan orang lain apalagi memberi perhatian pada teman lainnya. Perhatian anak yang biasa melakukan *bullying chatting* dalam penelitian ini sama mereka lebih mengharapkan diperhatikan daripada mereka memberi perhatian. Seperti yang dikatakan informan 1 berikut :
“Iya saya yang seharusnya diperhatikan bukan saya yang memperhatikan mereka ndak ada untungnya buat saya”

Jelas sekali bahwa anak yang biasa melakukan *bullying chatting* saat main game online cenderung egois dan tidak pernah mau mendengarkan apalagi memperhatikan teman-teman di sekitarnya lagi. Walaupun tidak semua yang main game online tapi pola mereka main game online telah membuat kebiasaan menjadi egois dapat terbangun dalam diri anak, ditambah lagi perilaku *bullying chatting* yang dilakukan mampu menambah keberanian dalam dirinya untuk menjadi egois.

3.3 Kemampuan Mengekspresikan Diri

Anak yang biasa melakukan *bullying chatting* dalam penelitian ini kemampuan mengekspresikan dirinya kurang karena mereka biasanya lebih mudah mengekspresikan diri melalui kata-kata berupa *chat* dibandingkan dengan tindakan langsung. Seperti yang dikatakan oleh informan 3 :

“Kalau menggambarkan saya seperti apa dengan chat terasa lebih mudah saya lakukan, chat itu bisa membantu saya menggambarkan seperti apa saya”.

Wawancara di atas menunjukkan bahwa anak yang biasa melakukan *bullying chatting* saat main game online akan lebih mudah mengekspresikan dirinya dengan menggunakan chat namun saat berkomunikasi interpersonal dengan teman sepermainnya tidak dengan main game online mengalami kesulitan mereka tidak mengetahui seperti apa berekspresi langsung dengan tindakan maupun kata-kata. Jadi ketika berkomunikasi interpersonal anak lebih

memilih mengembalikan dengan kata-kata yang kasar dan tidak pantas dilakukan saat bergaul dengan teman di lingkungannya.

3.4 Emosi

Emosi menjadi bagian yang harus di jaga agar komunikasi interpersonal yang terjadi bisa berjalan dengan baik. Emosi menjadi bagian komunikasi interpersonal yang dilakukan anak yang sering melakukan *bullying chatting* dalam penelitian ini namun kebanyakan mereka menggunakan emosi yang sulit mereka kontrol. Seperti yang dituturkan oleh informan 1 dalam wawancara berikut :

“Setiap saya berbicara dengan teman sepertinya emosi saya ini mudah sekali tersulut bahkan saya juga sulit mengontrol emosi saya, jadi terkadang teman-teman juga memilih ndak tanya sama saya kalau ada sesuatu takutnya saya emosi”

Dari wawancara tersebut dikatakan bahwa emosi yang tidak terkontrol yang lebih banyak dilibatkan dalam komunikasi interpersonal anak yang biasa melakukan *bullying chatting* dalam pergaulannya sehari-hari. Anak menjadikan emosi sebagai bagian dari dirinya bahkan emosi juga telah mengontrolnya sehingga membuatnya susah mengendalikan diri.

3.5 Membuka diri

Pada komunikasi interpersonal yang terjadi dalam pergaulan anak remaja biasanya keterbukaan diri menjadi dasar suksesnya komunikasi dilakukan. Anak yang menjadi informan ketiganya mengakui bahwa mereka sulit untuk terbuka dengan teman tentang dirinya biasanya mereka cenderung menahan apa yang dirasakan dan tidak mengkomunikasi secara terbuka. Hal itu yang dikatakan oleh informan 2 berikut :

“Saya kalau ngobrol sama teman-teman main gitu ndak bisa kalau terbuka tentang diri saya, tapi beda kalau main game online rasanya bisa seperti jadi diri sendiri rasanya mudah untuk menunjukkan diri saya”

Keterbukaan diri didasari dengan keinginan membuka diri pada anak yang sering melakukan *bullying chatting* saat main game online Dota 2 sangat sulit membuka diri saat melakukan komunikasi interpersonal dengan teman-temannya kebanyakan dari mereka memilih tidak membuka diri karena baginya tidak penting membuka diri dihadapan teman-temannya.

Perkembangan permainan game online pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah game online terutama yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagianak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa *vendor*

pemainan dengan adanya *education virtual world*. Lebih lanjut jenis *virtual world* ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana *modern prometheus* ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang menyangkut perilaku etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Namun mungkin skenario itu tidak mudah ditangkap oleh pemain game online dengan sempurna karena kebanyakan dari mereka kurang menangkap pesan perilaku etis dari game online yang ada bahkan lebih banyak mereka menangkap hal yang tidak etisnya karena mungkin unsur etis dan tidak etis dominan tidak etis itu yang terjadi jadi pemain game online kebanyakan sulit menangkap perilaku etis dalam game online.

Permainan game online memungkinkan pemainnya melakukan interaksi satu dan lainnya. Banyak interaksi yang terjadi salah satunya adalah dengan melakukan *bullying chatting* bagi pengguna game online sudah biasa dilakukannya *bullying chatting* karena itu bagian dari pendorong keseruan dari permainan game online tersebut. Dan melakukan *bullying chatting* biasana juga mengikuti arus semua terbangun begitu saja ketika permainan berlangsung otomatis ketika lawan main melakukan *bullying chatting* sangat tidak mungkin kalau kita membiarkannya karena itu berarti akan membuat lawan semakin membully kita atau mungkin ada anggapan kita lemah. Akan tetapi kebiasaan melakukan *bullying chatting* mampu membuat pelakunya terbawa dengan kebiasaan tersebut dan itu terbawa hingga dalam pergaulan mereka. *Bullying chatting* yang dilakukan pemain game online Dota tanpa kecuali juga melakukan hal yang sama namun biasanya tidak semua terpapar dengan kebiasaan tersebut. Ada sebagian orang yang juga main game online dan saat main juga melakukan *bullying chatting* namun mereka tidak merasa membawa kebiasaan *bullying chatting* yang mereka lakukan mempengaruhi keseharian mereka. Hal itu karena memang kemampuan kontrol dalam dirinya yang mendorongnya untuk hanya melakukan itu saat bermain game online saja. Namun itu biasanya dialami oleh mereka pemain yang sudah berusia dewasa kategorinya. Kalau untuk pemain game online yang masih berusia remaja atau bahkan anak-anak mereka hampir sebagian besar membawa perilaku *bullying chatting* itu dalam keseharian mereka baik itu dalam pergaulan atau bahkan di keluarga.

Kebiasaan perilaku *bullying chatting* yang dibawa anak tentu akan membuat komunikasi interpersonal yang dilakukan juga bermasalah dari hasil penelitian ini seperti yang diungkapkan oleh semua informan baik konsep diri, kemampuan mendengarkan, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri semua sulit dilakukan anak ketika bergaul.

Padahal efektifnya suatu komunikasi interpersonal itu tergantung pada komponen komunikasi interpersonal yang diuraikan oleh Milliar J. Bienvennu (1987) yaitu *self concept* (konsep diri), *ability* (kemampuan mendengar), *skill expretion* (kemampuan berekspresi), *Emotion*, *selfdisclosure* (membuka diri).

Konsep diri sendiri muncul karena adanya proses komunikasi antara seseorang dengan seseorang yang lain. Disini adanya pengembangan terhadap pemahaman tentang diri sebagai proses dari komunikasi terhadap orang lain. Saat melakukan komunikasi dengan orang lain individu akan menginternalisasikan perpektif mereka, sehingga saat berkomunikasi kita dapat berbagi perspektif orang lain sama banyaknya dengan apa perspektif diri kita. dalam konsep diri Mead mengungkapkan bahwa kita mengembangkan konsep diri dengan cara berbagi perspektif, dan ada dua jenis perspektif yaitu perpektif dari orang yang paling dekat dengan diri kita dan perspektif dari orang lain yang tidak kenal. Dari hal tersebut dapat membantu individu untuk mengarahkan tentang bagaimana kita harus berfikir untuk merasakan sesuatu. Konsep diri yang dibangun oleh anak yang biasa melakukan *bullying chatting* saat main game online dalam penelitian ini adalah konsep diri yang dibangun dari perspektif dari orang lain pada umumnya karena pada dasarnya konsep diri mereka muncul karena kebiasaan melakukan *bullying chatting* saat main game online sehingga itu membantu membentuk konsep diri yang tanpa mereka sadari. Pada penelitian ini konsep diri yang ditunjukkan oleh anak yang suka melakukan *bullying chatting* saat main game online adalah konsep diri yang identik dengan pribadi yang keras, perkataan yang keluar identik dengan kata-kata yang kasar bahkan tidak jarang juga unsur kata kotor selain itu selalu ada unsur membully dari tindakan yang dilakukannya. Konsep diri mereka itu terbawa dalam keseharian saat bergaul dengan teman sepermainan bahkan juga di lingkungan keluarga. Tidak sedikit orang tua yang kesulitan untuk mengarahkan anak untuk tidak seperti itu karena konsep diri yang mereka pilih sekarang ini adalah membuat mereka merasa menjadi diri sendiri dan itu mereka temukan ketika main game online jadi sangat sulit untuk mengembalikan pada konsep diri yang diberikan orang tua pada anak sedari kecil. Konsep diri anak yang biasa melakukan ballying chating ini mampu membuat konsep diri aslinya tenggelam karena ketika mereka mendapatkan pengaruh *bullying chatting* ketika usia mereka masih dalam proses pencarian jati diri sehingga apa yang mereka temukan dan membuatnya nyaman itu yang mereka anggap pantas sebagai konsep diri mereka sekarang sekalipun banyak yang tidak suka.

Kemampuan mendengar merupakan bagian dari proses komunikasi dengan orang lain, dengan kemampuan mendengarkan orang lain maka akan lebih mudah bagi seseorang untuk berkomunikasi karena dengan mendengar maka yang mendengar akan tahu sesuatu. Jika kita

telah mengetahui sesuatu maka akan lebih mudah bagi seseorang untuk melakukan komunikasi imbal balik. Demikian sebaliknya jika seseorang mengalami kesulitan untuk mendengarkan namun hanya mau didengarkan maka akan sulit informasi yang dimiliki tentang orang lain sehingga ketika diharuskan komunikasi yang terjadi adalah komunikasi searah karena ketidakadaan informasi yang dimilikinya. Pada penelitian yang dilakukan pada anak yang biasa melakukan *bullying chatting* dalam penelitian ini ada kecenderungan anak sulit untuk menjadi pendengar. Kebiasaan dari anak saat bermain game online disertai dengan *bullying chatting* mampu membuat anak memiliki sifat superior sehingga ketika bergaul dengan teman sepermainnya anak merasa dirinya lebih dari teman-temannya sehingga anak lebih cenderung untuk sebagai orang yang harus didengarkan tanpa memperdulikan teman lainnya juga ingin didengarkan. Anak menjadi cenderung egois sepanjang komunikasi terjadi dia yang selalu menjadi orang yang berbicara ketika teman lainnya ingin berbicara tidak pernah diberi kesempatan dan itu selalu dilakukan dimanapun juga sehingga tidak jarang teman mereka memilih meninggalkan karena merasa tidak nyaman.

Komunikasi yang dilakukan dengan orang lain juga mengandalkan kemampuan berkespresi karena ekspresi akan memperjelas makna dari informasi yang disampaikan. Ketika seseorang memiliki kemampuan berekspresi maka lawan bicaranya akan merasa senang karena lebih mudah baginya untuk memahami pesan yang disampaikan dengan begitu informasi sampai dengan baik. Tapi jika seseorang sulit untuk berekspresi maka lawan bicara juga akan terus berupaya sendiri memahami apa yang disampaikan bahkan bisa jadi makna juga tidak ditemukan. Melalui ekspresi seseorang bisa menyampaikan sesuatu tanpa berkata-kata ekspresi yang dimiliki seolah-olah bisa mewakili apa yang akan disampaiannya. Penelitian yang kami lakukan pada anak yang suka melakukan *bullying chatting* saat main game online kami mendapati anak mengalami kesulitan berekspresi mereka terbiasa mampu menyampaikan ekspresi marah-marah dan kebiasaan main game online yang membiasakan mereka menggunakan ekspresi lewat kata-kata maupun emoticon maka membuat kemampuan ekspresi mereka sulit dilakukan anak. Saat melakukan komunikasi interpersonal dengan teman sepermainnya terlihat bahwa anak yang biasa main game online dengan melakukan *bullying chatting* mereka akan bercerita secara datar dan cenderung menggebu-gebu semua terekspresikan secara tergesa-gesa sehingga akan sulit untuk diterima oleh teman-teman sepermainannya.

Selain ketiganya emosi juga menjadi pendukung efektifnya komunikasi dengan seseorang. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi. Pengertian emosi

tersebut masih membingungkan, baik para ahli psikolog maupun ahli filsafat. Akan tetapi makna paling harfiah dari emosi didefinisikan sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Oleh sebab itu emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologi dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Komunikator harus benar-benar memahami kondisi dan keadaan komunikan secara menyeluruh. Dengan pengertian yang demikian maka faktor psikologis dan kedekatan akan memberikan peluang lebih besar bagi masuknya muatan-muatan pesan yang ingin disampaikan sehingga efek yang ingin dicapai akan lebih terlihat secara jelas. Pemahaman sebagaimana disebutkan diatas menjadi penentu keberhasilan tujuan komunikasi antarpribadi yang dilakukan. Dari penelitian yang dilakukan pada anak yang biasa melakukan *bullying chatting* saat main game online emosi menjadi penekanan dalam diri anak saat berkomunikasi dengan teman sepermainannya. Anak ada kecenderungan emosi hal itu terbangun ketika adanya kebiasaan melakukan *bullying chatting* saat bermain game online padahal disini emosi akan mempengaruhi keberhasilan komunikasi jika tidak ada dominasi emosi tertentu saat komunikasi. Ketika ada dominasi emosi tertentu dalam komunikasi maka akan membuat proses komunikasi berpotensi terjadinya konflik sehingga mampu menghambat berjalannya komunikasi.

Komunikasi yang dilakukan juga membutuhkan membuka diri, adanya kemauan untuk membuka diri membuat komunikasi berjalan baik. Orang yang melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain secara tidak langsung pasti akan melakukan upaya untuk membuka dirinya, sehingga proses komunikasi dapat berjalan dengan baik. Jika ada satu pihak yang tidak ada kemauan untuk melakukan keterbukaan maka akan membuat komunikasi hanya berjalan sesaat karena keterbukaan yang berjalan sebelah pihak membuat orang yang diajak untuk berkomunikasi merasa bahwa lawan bicaranya hanya ingin mengetahui dirinya tapi tidak benar-benar ingin berkomunikasi dengannya. Kondisi itulah yang membuat komunikasi yang terjadi tidak berjalan dengan lancar. Keterbukaan sumber dari berjalannya proses komunikasi interpersonal oleh karena itu setiap komunikasi interpersonal yang terjadi perlu adanya unsur keterbukaan. Pada penelitian yang dilakukan pada anak yang biasa melakukan *bullying chatting* saat bermain game online ada kebiasaan yang peneliti ketahui setelah penelitian dilakukan bahwa informan penelitian ini dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan teman sepermainannya mereka cenderung menjadi orang yang tertutup walaupun setiap berbicara dengan teman-teman sepermainannya mereka yang mendominasi pembicaraan namun dia tidak ada satupun kemauan melakukan keterbukaan semua bahkan yang diceritakan seperti bukan dirinya.

Bahwa konteks mempengaruhi cara anak menginterpretasikan dan cara ia merespon perilaku temannya ini sejalan dengan hasil penelitian penulis sebelumnya. Ketika anak berinteraksi dan melakukan komunikasi interpersonal dengan temannya, mereka menggunakan prinsip “Jika-Maka” untuk memunculkan perilaku yang sesuai dengan konteks. Anak akan mempertimbangkan karakter teman dan situasi sekitar untuk menentukan perilaku yang sesuai. Selain itu, pada saat bersama teman, mereka juga cenderung merasa nyaman, bebas, bisa tampil apa adanya dan lebih humoris (Sartana & Helmi, 2014).

Proses komunikasi sendiri dapat dimulai dari komunikator yang berperan sebagai pengirim pesan yang akan disampaikan kepada komunikan, dari pesan tersebut bisa sampai kepada komunikan maka harus diberi penjelasan melalui bentuk bahasa, sikap dan perilaku dengan menggunakan bahasa nonverbal maupun verbal. Dari hasil pesan tersebut nantinya dapat dipahami dan diterima komunikan untuk menghasilkan balasan atau *feedback*. Pada akhirnya timbullah efek yang bermacam-macam sesuai dengan pengaruh pesan tersebut kepada komunikan. Jika mendapatkan suatu efek yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka komunikasi itu dapat dikatakan efektif. Sedangkan komunikasi antarpribadi dapat dikatakan efektif jika dapat mempengaruhi, merubah sikap dan perilaku, namun jika komunikasi tersebut mendapatkan suatu efek yang tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka komunikasi itu dapat dikatakan tidak efektif sehingga tidak dapat mempengaruhi atau merubah sikap atau perilaku.

Selain konteks, menurut hasil penelitian Caldwell (2013), individu akan memunculkan perilaku berbeda saat berada di dunia maya dibanding dunia nyata karena keterbatasan mereka dalam mempersepsikan kehadiran orang yang mereka ajak interaksi. Hal itu terjadi karena ketika berinteraksi di dunia maya individu tidak dapat melihat ekspresi wajah, nada suara juga bahasa nonverbal lawan bicara. Kondisi ini seringkali menyebabkan pihak-pihak yang berinteraksi mengalami *miss* komunikasi dan *miss* persepsi. Dan juga anak akan lebih mudah mengekspresikan diri, lebih terbuka ketika berada di dunia maya namun di dunia nyatanya sulit mereka lakukan itu. Bahkan dari penelitian yang dilakukan anak lebih memilih diam dan juga tidak terbuka bahkan ada juga anak yang menjauhi lingkungan pertemanannya karena menurut anak itu lebih menjadi bagian dari dirinya dan dirinya juga merasa nyaman seperti saat bermain game online karena tidak perlu harus bertemu langsung namun dapat melakukan *bullying chatting* pada lawan mainnya tanpa membuatnya harus terbawa perasaan atau emosi.

4. PENUTUP

Kemajuan dari teknologi media baru di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya teknologi internet, internet adalah singkatan dari *Interconnection Network* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer yang satu dengan komputer yang lain. Dalam kemajuan teknologi tersebut terdapat bentuk komunikasi *bullying chatting* tidak hanya terjadi pada ruang game online saja, tetapi memberikan efek psikologis yang negatif terutama dalam komunikasi antar pribadi para pemain. Berdasarkan hal itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *bullying chatting* dalam game online DOTA 2 terhadap perilaku komunikasi interpersonal pemain.

Komunikasi interpersonal anak pelaku *bullying chatting* saat main game online memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri. Anak yang biasa melakukan *bullying chatting* ada kecenderungan membawa sifat dirinya saat main game online Dota 2 ke dalam lingkungan pergaulannya sehingga terkadang sulit diterima oleh teman-temannya. Penelitian ini hendaknya perlu dilakukan pada pelaku *bullying chatting* game online sehingga dapat memberikan hasil yang beragam dari perilaku komunikasi interpersonal yang dilakukan anak.

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan dan sehingga diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat lebih dikembangkan oleh peneliti lain mengenai komunikasi interpersonal *bullying chatting* yang sedang menjadi permasalahan remaja saat ini dalam perkembangan teknologi.

Daftar Pustaka

- Blais, Julie J, (2008), *Chatting, Befriending and Bullying Adolescent Internet Experience and Associated Psychosocial Outcome*, Queen's University Kingston, Ontario Canada.
- Devito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Edisi kelima. Jakarta : Profesional Books.
- Ismamulhadi. (2002). *Penyelesaian Sengketa Dalam Perlindungan Secara Elektronik, Cyber Law: Suatu Pengantar*. Bandung: Pusat Studi Cyber law UNPAD.
- Liliweri, Alo. (1991). *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Moleong Lexy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana Deddy, (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notar. Charles E, Sharon Padgett, Jessica Roden, (2013). *Cyberbullying: A Review of the Literature*, Universal Journal of Educational Research 1 (1): 1-9.

- Rahayu, Flouransia. Sefty (2012). *Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi*. Skripsi. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.
- Rudi.(2010). *Informasi Perihal Bullying: tindakan cyber bullying*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyawan, S. (2017). *Pola Proses Penyebaran Dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera DSLR*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi; Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta : Sebelas Maret University Press.
- Thurlow, Crispin, (2005). *Computer Mediated Communication*. London: Sage Publicatio.
- Vevere.Velga, (2015). *Impact of Social Media On Interpersonal Communication Patterns*, Socialiniy Moksly, Studijos, ISSN 2029-2236 (print), ISSN 2029 -2244 (online) pp 124-138.